

La Cuvée
Impériale

Feville de Personnage

NOM			RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT										
Harbull Pedipoil-			Halfeling	Masculin	Lettre	Neutre										
AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESCRIPTION											
29 ans	1,15m	47,5kg	Blonds	Marron foncé												
CARRIERE ACTUELLE			CHEMINEMENT PROFESSIONNEL			DEBOUCHÉS										
Herboriste						Etudiant en Médecine Ovale										
PROFIL INITIAL		M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
		4	23	33	2	2	5	50	1	42	22	30	23	44	40	
PLAN DE CARRIERE																
							+1			+10		+10				
PROFIL ACTUEL																
ARMES DE CONTACT		I	CC	D	Prd	COMPÉTENCES					COMPÉTENCES					
Dague		+10		-2	-20	Alphabetisation Connaissance des plantes. Cuisine fabrication de drogues-naturelles Identification des plantes. Langage secret - Classique					Langage secret - guildes des Herboristes. Langue Hermetique Druidique Pathologie Traumatologie Vision Nocturne 20m					
ARMES DE DISTANCE		PC	PL	PE	FE	A/T										
Fionde		24	36	150	3	1										
ARMURE		Loc	ENC													
				POINTS D'ARMURE												

SORTILEGES		NS	PM	P	D	COMPOSANTS			EFFETS	Points de Destin										
										3										
										Points de Magie										
										Niveau de Pouvoir										
										Points d'Expérience										
EQUIPEMENT/DOTATIONS		Loc	ENC	Allures de Déplacement			m/ Round	m/ Tour	km/h	LANGAGES										
fronde			10	PRUDENTE	8	48	2 $\frac{3}{4}$	Reikspiel												
Dague			10	NORMALE	16	96	5 $\frac{3}{4}$													
Vêtements de Voyage			10	RAPIDE	64	384	23													
Gibecière (plantes)			5	PSYCHOLOGIE & SANTE					Points de Folie											
Pilon et mortier			10																	
Bouilloire, etc.			10																	
ORIGINES SOCIALES																				
Lieu de Naissance : Le Moot - Barlinton																				
Profession des Parents : Hubouiste / Boulanger																				
Membres de la Famille :																				
Rang Social : 0 Religion :																				
TOTAL			55																	
RICHESSES		Loc	ENC	COMPAGNONS & ANIMAUX																
12 Carromes d'or				M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc			
TOTAL																				

Feville de Personnage

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM			RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT									
Wanda Weltschmerz			Humaine	Féminin	Lettée	Neutre.									
AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESCRIPTION										
24 ans	1,62m	56kg	Mordorés	Bleus											
CARRIÈRE ACTUELLE		CHEMINEMENT PROFESSIONNEL			DEBOUCHÉS										
Apprentie Sorcière					Bateleur ; Prestidigitateur ; Charlatan ; Guide-racoleur ; Joueur professionnel ; Pilleur de Tombes ; Trafiquant d'armes - Sorcière										
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc		
PROFIL INITIAL		4	34	31	2	3	6	33	1	29	33	36	30	34	31
PLAN DE CARRIÈRE															
PROFIL ACTUEL															
ARMES DE CONTACT		I	CC	D	Prd	COMPÉTENCES				COMPÉTENCES					
Dague		+10		-2	-20	Alphabétisation Astronomie Connaissance des parchemins Héraldique Incantation - Magie Mineure Baratin Langage Secret - Classique				Langue Hermetique - Magique.					
ARMES DE DISTANCE		PC	PL	PE	FE	A/T									
ARMURE		Loc			ENC			POINTS D'ARMURE							

SORTILEGES		NS	PM	P	D	COMPOSANTS	EFFETS	Points de Destin											
Ouverture	M	3	1	Init.	1 clé d'argent	Déverrouille les fermetures non magiques	2												
Sommeil	M	2	T	1066	1 morceau de druid	Endort une créature de moins de 5m	Points de Magie												
								Niveau de Pouvoir											
								Points d'Expérience											
EQUIPEMENT/DOTATIONS		Loc	ENC	Allures de Déplacement			m/ Round	m/ Tour	km/h	LANGAGES									
1 Dague			10	PRUDENTE	8	48	2 3/4	Reikspiel											
Vêtements ordinaires			10	NORMALE	16	96	5 3/4												
Gibecière			10	RAPIDE	64	384	23												
- 3 clés d'argent				PSYCHOLOGIE & SANTE						Points de Folie									
- Druid																			
(suffisant pour 6 Incantations du sort Sommeil)																			
TOTAL				ORIGINES SOCIALES															
				Lieu de Naissance : <i>Delberg</i>															
				Profession des Parents :															
				Membres de la Famille :															
				Rang Social : <i>0</i> Religion :															
RICHESSES		Loc	ENC	COMPAGNONS & ANIMAUX															
10 Couronnes d'or				M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc		
TOTAL																			

Feville de Personnage

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM		RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT									
Johan Dasbütt		Humain	Masculin	Forestier	Neutre									
AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESCRIPTION									
35ans	1,76m	80kg	Chatain clair	Noisette										
CARRIERE ACTUELLE		CHEMINEMENT PROFESSIONNEL		DEBOUCHÉS										
Batelier				- Contre bandier - Matelot - Hors la loi										
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
PROFIL INITIAL	5	34	35	4*	3	6	47*	1	34	30	29	35	31	30
PLAN DE CARRIERE		+10	+10			+2	+10							
PROFIL ACTUEL														
ARMES DE CONTACT		I	CC	D	Prd	COMPÉTENCES				COMPÉTENCES				
Epée		-	-	-	-	Ambidextrie Canotage Dept. Silencieux - Rural. Foue Acerue Natation Orientation Pêche Potamologie Reflexes Eclair								
ARMES DE DISTANCE		PC	PL	PE	FE	AT								
ARMURE		Loc		ENC		POINTS D'ARMURE								
Veste de Cuir		trone / bras												

SORTILEGES		NS	PM	P	D	COMPOSANTS			EFFETS	Points de Destin										
									2											
									Points de Magie											
									Niveau de Pouvoir											
									Points d'Expérience											
EQUIPEMENT/DOTATIONS		Loc	ENC	Allures de Déplacement			m/ Round	m/ Tour	km/h	LANGAGES										
Epee			60	PRUDENTE			10	60	3 1/2	Reikspiel										
Veste en cuir			50	NORMALE			20	120	7											
Sac à dos			20	RAPIDE			80	480	28 1/4											
Vêtements de Voyage			15							Points de Folie										
PSYCHOLOGIE & SANTE																				
ORIGINES SOCIALES																				
Lieu de Naissance : Reikland																				
Profession des Parents : Dieudis																				
Membres de la Famille :																				
Rang Social :										Religion :										
TOTAL			145							0										
RICHESSES		Loc	ENC	COMPAGNONS & ANIMAUX																
12 Couronnes d'or				M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc			
TOTAL																				

Feville de Personnage

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

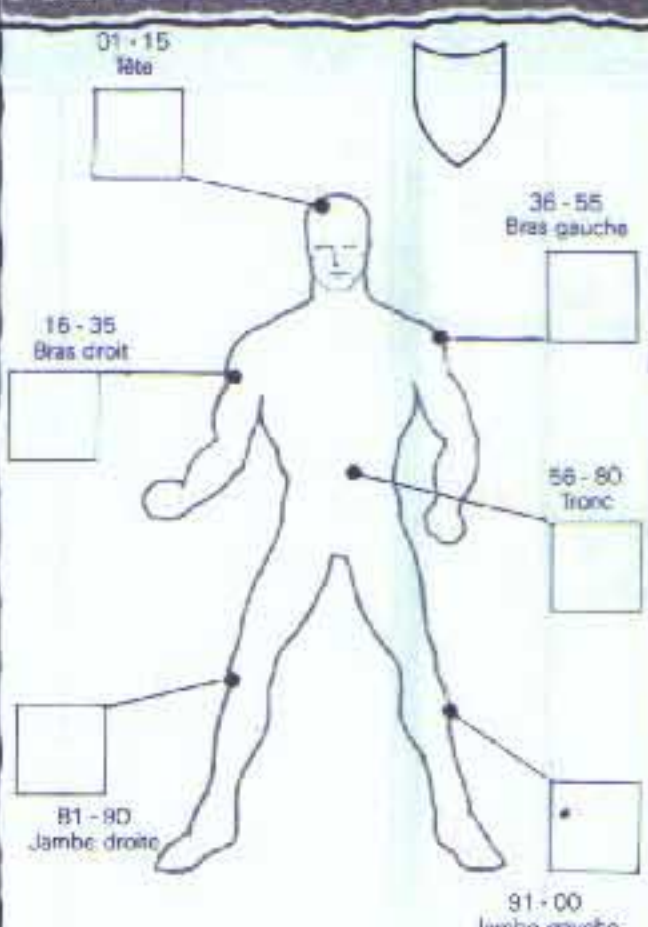
NOM			RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT									
Malmir Giluviel			Elfe	Masculin	Filou	Bon.									
AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESCRIPTION										
55 ans	1,76 m	58 kg	Ocre	Bleus											
CARRIERE ACTUELLE		CHEMINEMENT PROFESSIONNEL			DEBOUCHÉS										
Menestrel					- Charlatan.										
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc		
PROFIL INITIAL		5*	40	33	3	3	5	65	1	45	36	52	57	42	44
PLAN DE CARRIERE			+10	+10			+2	+10		+20	+10	+10			+10
PROFIL ACTUEL															
ARMES DE CONTACT		I	CC	D	Prd	COMPÉTENCES				COMPÉTENCES					
Epée		-	-	-	-	Acuité Visuelle. Chant Charisme Course Danse Éloquence Étiquette Musique (Inst. à cordes) Vision Nocturne				30 m					
ARMES DE DISTANCE		PC	PL	PE	FE	A/T	POINTS D'ARMURE								
Arc Court		16	32	150	3	0	POINTS D'ARMURE								
ARMURE		Loc		ENC		POINTS D'ARMURE									
						POINTS D'ARMURE									

01-15 Tête
16-35 Bras droit
36-55 Bras gauche
56-80 Tronc
81-90 Jambe droite
91-00 Jambe gauche

SORTILEGES				NS	PM	P	D	COMPOSANTS				EFFETS				Points de Destin			
														1					
														Points de Magie					
														Niveau de Pouvoir					
														Points d'Expérience					
EQUIPEMENT/DOTATIONS			Loc	ENC	Allures de Déplacement				m/ Round	m/ Tour	km/h	LANGAGES							
Epée				60	PRUDENTE				10	60	3 $\frac{1}{2}$	Raikspiel							
Arc Court				75	NORMALE				20	120	7	Eltharin							
carquois 30 flèches				75	RAPIDE				80	480	28 $\frac{3}{4}$								
Mandoline				15	PSYCHOLOGIE & SANTE							Points de Folie							
- partitions.																			
Vêtements de Voyage				15															
de couleurs vives																			
														ORIGINES SOCIALES					
														Lieu de Naissance : Laurélor					
														Profession des Parents :					
														Membres de la Famille :					
														Rang Social : +1				Religion :	
TOTAL																			
RICHESSES			Loc	ENC	COMPAGNONS & ANIMAUX														
12 Couronnes d'or					M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc	
TOTAL																			

Feville de Personnage

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM			RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT										
Kristen Krank.			Humaine	Féminin	filou	Neutre										
AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESCRIPTION											
18ans	1,70m	57kg	Bruns	Violet												
CARRIÈRE ACTUELLE		CHEMINEMENT PROFESSIONNEL			DEBOUCHÉS											
Voleuse (généraliste)		-			Charlatan, Garde du corps. Hors la loi, Racketteuse + entraîneur d'artistes des voleurs.											
PROFIL INITIAL		M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
		4	31	30	3	3	6	38	1	35	28	33	34	29	30	
PLAN DE CARRIÈRE			+10	+10			+2	+10		+10					+10	
PROFIL ACTUEL																
ARMES DE CONTACT		I	CC	D	Prd	COMPÉTENCES					COMPÉTENCES					
Épée		-	-	-	-	Acuité Auditive Camouflage - urbain Corruption Déplacement Silencieux - urbain - rural Langage Secret - Jargon des Voleurs Pictographie - Voleurs					Sixième Sens.					
ARMES DE DISTANCE		PC	PL	PE	FE	AT	POINTS D'ARMURE									
Couteau de lancer		4	8	20	T	0	 <p>01 - 15 Tête</p> <p>16 - 35 Bras droit</p> <p>36 - 55 Bras gauche</p> <p>56 - 80 Tronc</p> <p>81 - 90 Jambe droite</p> <p>91 - 00 Jambe gauche</p>									
ARMURE		Loc				ENC										

[illegible]

Feville de Personnage

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

NOM			RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT									
Werner Murmann			Humain	Masculin	Guerrier	Neutre									
AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESCRIPTION										
20ans	1,75m	88kg	bruns	marron foncé											
CARRIERE ACTUELLE			CHEMINEMENT PROFESSIONNEL			DEBOUCHÉS									
Manouvrier						Brigand - Garde du corps Chef-Bolisteire									
M		CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
PROFIL INITIAL		3	37	32	4	4	7	31	1	32	37	27	31	35	38
PLAN DE CARRIERE						+1	+1								
PROFIL ACTUEL															
ARMES DE CONTACT		I	CC	D	Prd	COMPÉTENCES				COMPÉTENCES					
Dague		+10		-2	-20	chant Conduite d' attelages Désarmement Escalade Esquive Résistance de me Résistance à l' alcool. Travail du bois.									
ARMES DE DISTANCE		PC	PL	PE	FE	A/T	POINTS D'ARMURE								
Hachette		4	8	20	7	0	01-15 Tête				36-55 Bras gauche				
							16-35 Bras droit				56-80 Tronc				
							81-90 Jambe droite				91-00 Jambe gauche				
ARMURE		Loc				ENC									
Veste en cuir Cesque		Tronc/Bras tête													



Personnage-Joueur N° 1
Harbull Pédipoil

Personnalité :

Comme la plupart des ses congénères Halfelings, Harbull est d'une curiosité insatiable et d'une gaieté quasi infantile. Au cours de ses voyages, il a tout de même découvert une chose qui a le don de l'irriter sérieusement ; c'est cette très fâcheuse habitude qu'ont les humains de considérer que les Halfelings ne sont bons qu'à une seule chose : la cuisine.

Antécédents :

Harbull est né dans le petit village halfeling de Barlton, en bordure du Mootland. Sa mère est herboriste et son père boulanger. Cette disparité des professions parentales a d'ailleurs entraîné de nombreuses disputes au sujet de l'avenir du jeune Harbull. Son grand amour est indubitablement la nourriture, mais il préfère tout de même voir les autres la cuisiner. Finalement, il décida de quitter le foyer natal pour découvrir L'Empire en se disant qu'il verrait bien ce que l'avenir avait à lui proposer. Il traversa le Wurtbad mais ne s'y attarda pas. En effet, presque tous les humains qu'il rencontrait voulaient l'employer comme cuisinier. Après cela, il s'engagea pendant un temps comme assistant d'un herboriste à Käserburg, mais on ne lui confiait pratiquement pas d'autres tâches que celle de faire la cuisine et il ne resta dans la place que quelques semaines. De passage à Delberz, il remarqua un avis placardé qui annonçait que quelqu'un recherchait des aventuriers. Adeptes du principe qui veut que *qui ne risque rien n'a rien*, il décida de se rendre à Altdorf et de poser sa candidature. En route, il s'arrêta dans une auberge baptisée *Le Repos du Voyageur* et c'est là qu'il rencontra Werner, un jeune ouvrier à la stature imposante qui commençait à se lasser de sa vie de travailleur et qui avait soif d'action. Un élan de sympathie réciproque les poussa à tenter leur chance ensemble...



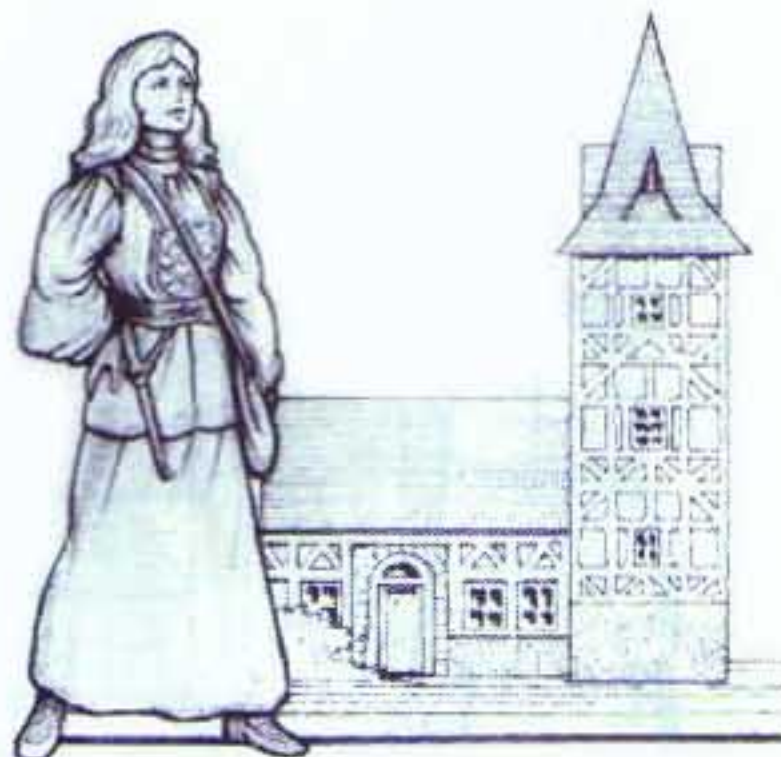
Personnage-Joueur N° 2
Wanda Weltschmerz

Personnalité :

Wanda est une jeune femme réfléchie et extrêmement indépendante. Elle ne supporte pas les imbéciles et elle a tendance à manquer de patience avec ceux qui ne sont pas aussi prompts qu'elle à comprendre. Toutefois, elle est capable de faire preuve de bonté envers ceux qui sont moins heureux qu'elle.

Antécédents :

Née au sein d'une famille de classe moyenne dans la ville de marché qu'est Delberz, Wanda a été, dès son plus jeune âge, fascinée par la magie. Elle était de ces enfants qui n'hésitent pas à pousser les plus violentes colères lorsqu'on ne leur donne pas ce qu'ils veulent et ses parents étaient de ceux qui gâtent leur descendance et font en sorte d'accomplir ses moindres souhaits. Ainsi, elle n'eut aucune difficulté à obtenir la permission de s'engager comme apprentie auprès de Hieronymus Blitzen, un sorcier réputé dans la région. Cet apprentissage révéla ses aptitudes naturelles, elle apprenait très vite et elle ne fut pas rebutée par les corvées quotidiennes dont elle était chargée. Après une année d'apprentissage, elle était la plus capable des élèves de Hieronymus. Le Maître l'informa alors qu'il était temps pour elle de retourner dans le monde et de mettre ses compétences en pratique. Pour cela, il lui enseigna un sort supplémentaire afin de l'aider dans ses aventures. Lorsque le moment sera venu pour elle d'entrer dans le cercle des Sorciers à part entière, elle pourra revenir vers lui et, s'il considère que sa valeur est suffisante, il lui enseignera ce qu'elle doit encore apprendre. Jusque là, elle doit trouver tous les amis qu'elle pourra et se garder de la puissance corruptrice du Chaos.





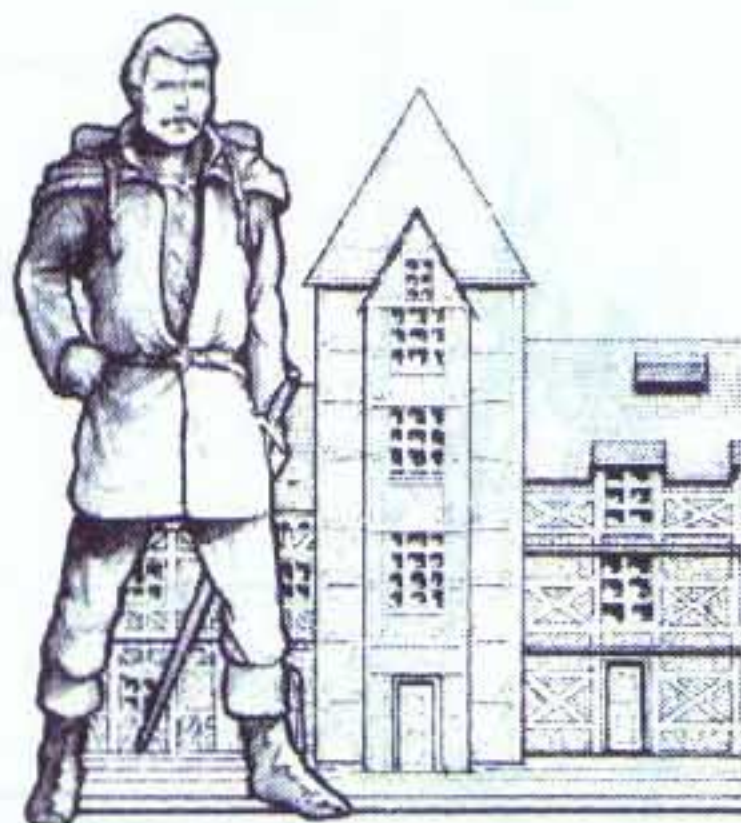
Personnage-Joueur N° 3
Johann Dassbütt

Personnalité :

Bien qu'il soit généralement d'une humeur facile, Johann a tendance à préférer sa propre compagnie. En principe, il n'affirme une chose que lorsqu'il en est parfaitement sûr et il préfère arriver à ses propres conclusions, même s'il lui faut un peu plus de temps que les autres pour les formuler.

Antécédents :

Johann a parcouru le Reik dans les deux sens depuis sa plus tendre enfance. Ses parents ont été tués par des brigands alors qu'il n'était qu'à peine sorti de l'enfance et, dès lors, il a grandi en subsistant par ses propres moyens. La vie de batelier convenait bien à son tempérament, toujours au grand air et avec de fortes chances de bouger en permanence. Mais les occasions d'amasser de l'argent sont assez rares et il n'a jamais pu posséder de bien plus important qu'une simple barque. Il fut forcé de louer ses services à des propriétaires de péniches plus fortunés que lui. Tout au long du Reik, il convoya des passagers et des cargaisons entre les divers centres de population. Maintenant, à l'âge de 35 ans, il a décidé qu'il en a assez d'amasser de l'argent pour les autres et qu'il est temps d'agir pour son propre compte. Le métier d'aventurier lui apportera sans doute la gloire et la fortune. C'est pourquoi il a vendu sa barque à son dernier employeur et qu'il s'est joint à un groupe d'aventuriers en route pour Altdorf.



Personnage-Joueur N° 4
Malmir Giluvriel

Personnalité :

Malmir est un spécimen rare au sein de son espèce. Il trouve que la vie sylvestre est oppressante et considère que ses parents et ses amis sont trop détachés des problèmes du monde qui les entoure. Il ne sait pas grand-chose de la société des Hommes, mais ce qu'il en a entendu le fascine. Il est impatient de découvrir L'Empire avec ses vastes forêts et ses cours d'eau aux flots rapides.

Antécédents :

Depuis son plus jeune âge, Malmir a montré pour la vie au-delà de la Laurelorn un intérêt que ses parents considéraient comme inconvenant. Il s'est passionné pour la musique et a très vite saisi les usages et les convenances de la société elfique, mais cela ne l'a pas empêché de rêver de la société humaine, de ses étranges cités de pierres et de son obsession pour les choses matérielles. Finalement, sa forêt natale commença à lui sembler trop familière. Sa famille se montra réticente à l'idée de le laisser partir, mais il insista. Loin de lui souhaiter bon voyage, ses congénères, un à un, se mirent à l'ignorer et, au fur et à mesure qu'il s'approchait des frontières de la communauté elfique, il découvrit le sort que les Elfes réservent à tous ceux qui partent : ils sont traités comme s'ils n'existaient plus. Les derniers mots qu'il entendit dans sa langue elfique furent prononcés par la Prêtresse de Liadriel et c'était un avertissement :

«Maintenant va, Malmir, et ne reviens plus sauf en cas d'absolue nécessité. Mais souviens-toi toujours de ceci : Si jamais l'un de ceux que le Chaos a touchés devait nous trouver par ta faute, nous n'aurions de cesse de t'avoir retrouvé et traduit devant notre justice.»

D'abord, il se dirigea vers la cité fortifiée de Middenheim mais il la trouva trop austère et froide à son goût. Il décida alors de se rendre à Altdorf, la Cité de l'Or et c'est sur le chemin qu'il se retrouva en vue d'une auberge...





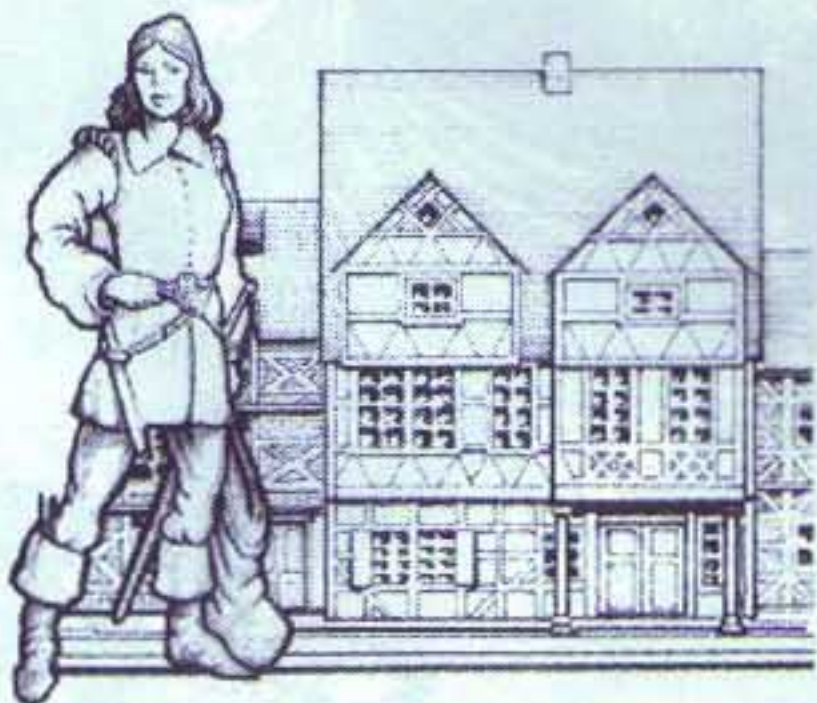
Personnage-Joueur N° 5
Kristen Krank

Personnalité :

Le terme Vocation a dû être inventé pour elle. Très confiante en elle-même, elle possède un sens de l'humour impertinent – certains diraient dangereux. Elle adore les farces, ce qui l'a placée plus d'une fois dans des situations désagréables. Elle n'est pas non plus gênée par sa conscience. On ne peut pas véritablement la qualifier de malhonnête, mais si une occasion se présente, elle ne manque jamais de la saisir. Son proverbe préféré est : «A cheval donné on ne regarde pas les dents».

Antécédents :

Elle a grandi dans la partie la plus moche de Delberz et c'est la cadette d'une famille très nombreuse et très pauvre. Ses parents ne pouvaient prendre le temps de l'éduquer, ils étaient beaucoup trop occupés à tenter de gagner de quoi nourrir leur progéniture. Heureusement, Kristen a toujours eu l'esprit vif et, très tôt, elle a appris que la vie de pauvre est un éternel combat contre la faim, la maladie et l'oppression. A partir de là, elle s'est forgée une ligne de conduite. Si, comme elle le pense, les "règles du jeu" ont comme but unique de maintenir le statu quo, elle n'a qu'à faire en sorte de les briser. On s'en doute, armée d'une telle philosophie, elle en vint bientôt à être considérée comme indésirable par bon nombre de boutiquiers et autres tenanciers d'échoppes. Le jour où elle piégea la chaise qui devait être utilisée par le maître de la Guilde des Marchands de Delberz, lors de l'inauguration de la foire locale, elle comprit également que cette petite ville était résolument trop petite pour ses ambitions. Elle décida de partir pour Altdorf, se disant que ses talents seraient beaucoup mieux appréciés dans la capitale et, au passage, elle ramassa un paquet de documents que quelqu'un avait bêtement "laissé traîner". Par une étrange coïncidence, elle apprit plus tard (en posant la question à un étranger qui avait l'air intelligent) que les papiers qu'elle avait emportés étaient en fait des tracts comportant une offre d'emploi pour un groupe d'aventuriers...



Personnage-Joueur N° 6
Werner Murrmann

Personnalité :

Werner est un individu scrupuleusement honnête et particulièrement confiant. Il est toujours prêt à laisser aux gens le bénéfice du doute. Grand amateur de cette bière forte qu'on prépare dans le Reikland, il est très lent à se mettre en colère, mais terriblement impétueux une fois que c'est fait.

Antécédents :

Werner a grandi dans l'auberge que tenaient ses parents, Le Repos du Voyageur, non loin du village de Mittelmund. Sa vie a été aisée quoiqu'assez peu exaltante. Il s'est consacré à toutes sortes de petits travaux, aidant les cochers, travaillant derrière le bar, recollant les tables à la suite du passage d'aventuriers trop exubérants après quelques verres. Récemment, Werner a fini par en avoir assez de se contenter d'entendre les récits des aventures que vivent les autres. Ses parents étant maintenant en mesure de payer un employé pour faire son travail, il a souhaité quitter le foyer familial et prendre part à l'action directement. Par chance, un herboriste Halfeling s'est récemment présenté à l'auberge, il avait avec lui un avis demandant un groupe d'aventuriers. Saisissant cette occasion en or, Werner demanda au Halfeling s'il accepterait sa compagnie sur la route. L'herboriste ravi accepta l'offre et tous deux prirent la route de Altdorf, la miroitante capitale de L'Empire.

